指輪物語

第一巻　旅の仲間

PC-9801版

ゲームのディスク構成

ディスクは以下の4枚で構成されています

『ゲーム・ディスク』

『アニメーション・ディスク』

『マップ・ディスク1』

『マップ・ディスク2』



『MS-DOS起動用』ディスクの作成

『指輪物語』をプレーするためにはMS-DOSを起動した状態で470KB以上の空きメモリが必要です。空きメモリの量は、MS-DOSのCHKDSKコマンドで参照できます。かな漢字変換などが組み込まれているMS-DOSなどで起動すると、メモリが足りなくなり、『指輪物語』をプレーすることができません。また、空きメモリの量が多いほどゲームはスムーズに動作します。そのため、『MS-DOS起動用』のディスクを作成することをお勧めします。

フロッピーディスク・ドライブをBとします。

フロッピーディスク、またはハードディスクでMS-DOSを起動

入力待ちになったらドライブBに未使用あるいは不要なフロッピーディスクをセット

以下のように入力

>FORMAT B: /S (リターン)

FORMATコマンドの応答はMS-DOSのマニュアルを参照してください。

- 『ゲーム』ディスクの内容を『MS-DOS起動用』ディスクにはコピーしないでください。
- MS-DOSの入力待ちに戻ったら、作業終了です。
- 間違ってMS-DOSディスクや『指輪物語』のディスクを
  フォーマットしないように注意してください。
- MS-DOSについて詳しい方は、CONFIG.SYSファイルの
  DEVICE=で始まる行を取り除いてもかまいません。

ハードディスクへの組み込み

このゲームは多量のデータを入出力するため、ディスクのアクセスに多くの時間がかかります。ハードディスクをお持ちの場合は、ハードディスクでのプレーをお勧めします。

- ハードディスクのドライブ名をA、
- フロッピーディスクのドライブ名をBと仮定します。

MS-DOSを起動

入力待ちになったらドライブBに『ゲーム』ディスクをセット

以下のように入力

>B: (リターン)

>INSTALL A: (リターン)

- しばらくすると、つぎつぎとディスクを取り替えるように表示されます。
- 表示に従ってディスクを取り替えてください。
- MS-DOSの入力待ちに戻ったら、組み込み終了です。

ハードディスクでのプレー

●2台のフロッピーディスクとハードディスクが接続されていると仮定します。

『MS-DOS起動用』ディスクでMS-DOSを起動

コマンド待ちになるまでリターンキーを押す(2回) 日付と時刻の入力要求を無視します。

以下のように入力して、カレントドライブをハードディスクに

>C:(リターン)

以下のように入力

>CD ¥LORD (リターン)

>LORD (リターン)

●MIDIを接続している場合は、CAPSキーを押した状態で、
ゲームを立ち上げてください。

フロッピーディスクでのプレー

3台以上のフロッピーディスクドライブが接続されている場合は、ゲームをプレーするディスクドライブ番号は、1番と2番でなければなりません。

『MS-DOS起動用』ディスクでMS-DOSを起動

コマンド待ちになるまでリターンキーを押す(2回) 日付と時刻の入力要求を無視します。

『MS-DOS起動用』ディスクを抜く

ドライブ1に『ゲーム』ディスクをセット

ドライブ2に『アニメーション』ディスクをセット

以下のように入力

>LORD (リターン)

●MIDIを接続している場合は、CAPSキーを押した状態で、
ゲームを立ち上げてください。

ゲームが立ち上がると

ゲームが立ち上がると、しばらくオープニング画面が表示されます。

- スタークラフト社のロゴ
- インタープレイ社のロゴ
- 指輪の絵

引き続き、タイトル画面になります。タイトル画面では、

- 『新しくゲームを始める』
- 『セーブしたところからゲームを始める』

が選択できます。

『新しくゲームを始める』を選ぶと、ゲームの導入のアニメーションがスタートします。各場面は、メッセージを表示して止まりますので、次の場面を見るために

- マウスの左ボタンかリターンキーかスペースキーを押してください。
- マウスの右ボタンかESCキーを押すとアニメーション全体がスキップされます。1度は全部のアニメーションを見てください。

『セーブしたところからゲームを始める』を選ぶと、セーブ番号の

- 1
- 2

の選択になります。すでにセーブしてある番号しか選択できません。

操作方法に関する補足

各コマンドで開いたスクロールの最下段に、『終了』、『上』、『下』と表示されることがあります。

- 『終了』は、そのスクロールを閉じます。
  『終了』の文字の上にマウスカーソルを合わせてマウスの左ボタンを押すか、マウスの右ボタンかESCキーを押してください。
- 『上』は、スクロール内に入りきれなかったメニューがあった場合、上の方を見るときに選びます。
  『上』の文字の上にマウスカーソルを合わせてマウスの左ボタンを押すか、ROLL UPキーを押してください。
- 『下』は、スクロール内に入りきれなかったメニューがあった場合、下の方を見るときに選びます。
  『下』の文字の上にマウスカーソルを合わせてマウスの左ボタンを押すか、ROLL DOWNキーを押してください。

MIDIに関する補足

- 本ゲームは、ローランド社製、MT-32、CM-32L、CM-64、CM-300、CM-500でMIDIの動作確認を行っております。
  この場合、割り込みラインは、INT2(工場出荷時の値)固定ですので、変更されている方はご注意ください。